MENSILE ANNO III - N° 24

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 THE GUN
2 LEO E TEA
3 OCA GINA
4 OFF ROAD
5 CAVERN
6 NEW WANDER
7 NEW WEST
8 STAR TRACER
9 COLUBRINA
10 HOP
11 MISSIONE
12 CAMPIONATO
13 ALPHATAU
14 MIRRORS
15 NO PEACE
16 RAIL
17 MISTER WHO
18 COURSE
19 DARK
20 GRUBBALL
21 CLEPTON
22 DAMNED
23 FALL DAWN
24 THE BOOK
25 DESTROY
26 BOUNCING
27 FIGHTER X
28 SKY DIVER
29 GEORGE THE CAT
30 ZAZ

CONTA SOLO VINCERE

Il vecchio De Coubertin doveva essere proprio un tipo strambo se continuava a ripetere a tutti che nello sport così come nella vita l'importante è partecipare, non vincere. Noi non crediamo a questa filosofia di vita e pertanto vi diamo in questo numero della rivista un sacco di consigli su come vincere ad alcuni tra i giochi più famosi e divertenti del momento. Cominciamo con Driller e poi passiamo a Dark Castle e terminiamo con Nebulus. Tutti supergiochi...

HIT PARADE N. 24 - Periodico mensile - Giugno 1988 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Aligraf - S. Giuliano Milanese (MI)

THE GUN



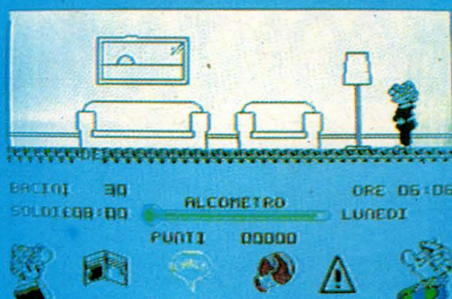
Nell'irrequieto villaggio di Golden Creek l'attività di uno sceriffo appare senza fine. Appena uscito dal suo ufficio ecco immediatamente un mucchio di lavoro. Ubriaconi impazziti, malvagi banditi e pellirossa scatenati sembra si siano dati appuntamento nella piazza principale del paese disseminando il terrore tra gli onesti cittadini. Ma la fedele Bessie dello sceriffo anche stavolta non starà in silenzio e tenterà di riportare l'ordine e la calma nella tranquilla cittadina, sparacchiando in tutte le direzioni. Badando ad evitare i colpi avversari ed i pericoli imprevisti, visto che l'immortalità non è ancora una sua prerogativa, aiuta l'impavido sceriffo nella sua missione di ricondurre l'ordine e la normalità nell'irrequieto paese.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO/SPAZIO inizio gioco

LEO E TEA



La quotidianità della vita familiare è alla base di questo gioco. Si parla infatti di Leo, un ubriacone disoccupato che trascorre la sua giornata girovagando per la città e Tea una povera donna che lavora per mantenerlo, che ogni tanto, stufa delle sue scelleratezze, lo abbandona al suo destino. Chi si appresta al gioco impersona Leo e, cercando di mantenere alto il suo livello di alcool per non farlo morire, lo accompagnerà nella sua vita quotidiana, aiutandolo nella ricerca di un lavoro, nell'acquisto delle cose necessarie e, perchè no, anche nello scommettere sul cavallo vincente. Per farlo agire premete fuoco, dopodichè scegliendo le varie icone potrete: spendere, parlare, colpire. Ricordate che per immobilizzare le persone che incontra Leo può lanciare dei baci.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A/D scelta opzioni

FUOCO/SPAZIO inizio gioco

OCA GINA



La nostra amica, l'oca Gina, era stufa di stare chiusa nel recinto assieme alle sue amiche. Aveva infatti letto molti libri di avventure e sognava in continuazione il giungere del momento in cui avrebbe potuto darsela a gambe e vivere finalmente libera. Ma un bellissimo giorno questo sogno si avverò e Gina si trovò all'aperto. In quel momento dovette purtroppo ricredersi e scoprì che il pollaio era un rifugio sicuro. Qui fuori c'erano infatti mosche, uccelli rapaci, esseri mostruosi che attentavano alla sua vita. Ecco che la nostra coraggiosa oca non si disperò e decise di mettercela tutta per sopravvivere. Aiutala in questo difficile compito, facendola camminare sui muricciolì della casa in costruzione, in modo che i vari mattoncini cadano sulle teste dei nemici per eliminarli. Se Gina riuscirà a superare una situazione, gliene verrà proposta una più difficile; riuscirà a sopravvivere?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
F1	scelta livello
F3	livello gioco
F5	n. giocatori

OFFROAD



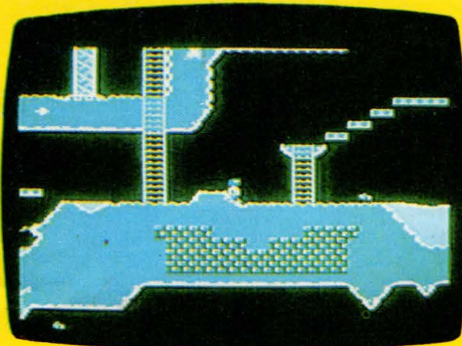
L'inverno è quasi alle porte e molti di Voi senz'altro riproveranno l'ebrezza di mettersi alla guida di una potente moto percorrendo liberamente le strade cittadine e di campagna. Ma per quanti queste emozioni non sono sufficienti e vorrebbero la possibilità di gareggiare in corse di fuoristrada ecco questo gioco. Prendendo spunto da un famoso videogioco da bar "offroad" vi offrirà l'opportunità di correre a cavalcioni della vostra moto una strana gara su un percorso con varie difficoltà, dalle dune del deserto, tra i cui granelli si celano enormi masse e piramidi, ai prati viscidi e pieni di ostacoli, ai ghiacci più scivolosi, dove delle foche giocoliere vi faranno compagnia. Ma se tutto ciò vi sembra difficile, non preoccupatevi, il gioco offre l'opzione "esercizio" per impratichirsi alla guida.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

T	esercizio
SPAZIO	inizio gioco

CAVERN



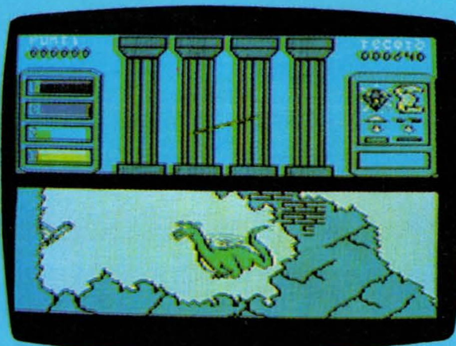
Il povero Bobby è sempre preso di mira dai suoi burloni amici, che volendosi divertire alle sue spalle, gliene combinano di tutti i colori. Questa volta, mentre era impegnato a custodire la casa dei signori Evans, come guardiano notturno, hanno rubato tutte le chiavi delle varie stanze e le hanno disseminate nei cunicoli sotterranei nella miniera di Woodland. Poi hanno messo a difesa delle chiavi una serie di trabocchetti come laser e fari elettrici, che aggiungendosi alle difficoltà naturali come saliscendi, buche, pozze renderanno molto difficile a Bobby il recupero. Aiutalo quindi nella sua difficile impresa, ricordandoti che potrai guadagnare l'uscita solo dopo aver recuperato tutte le chiavi e che avrai solo 16 possibilità di sbagliare, pena la morte, morale s'intende.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

NEW WANDER



Risvegliatosi dall'ultimo millenario letargo, Chevlex il drago non crede ai propri occhi vedendo ciò che resta della splendente cività dei Kaledon, apparentemente sull'orlo del crollo definitivo e non riesce a spiegarsi il motivo di tanta rovina. Ma il suo tempestivo risveglio potrebbe essere provvidenziale, egli dovrà intervenire prima del crollo definitivo delle grandi colonne utilizzando la sua bacchetta magica. Aggirandosi nelle misteriose caverne dovrà trovare ed interpretare i messaggi che gli permetteranno di comprendere il mistero e di mantenere attiva la sua bacchetta magica, unica speranza contro il crollo definitivo permettendogli forse alla fine di risolvere il grande mistero. Un indizio utile: il trovare la colonna da riparare potrà essere l'inizio di tutto.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	livello
F3	musica sì/no
F5	joystick
F7	inizio gioco

NEW WEST



Una fusione tra il passato e il futuro è alla base di questa nuova avventura. Il nostro amico dopo aver ricevuto la stella di sceriffo si è assunto l'oneroso compito di liberare il paese dagli strani alieni che ne hanno invaso l'aria e la terra. Dopo essere riuscito ad impadronirsi di una sella-jet pack di nuova concezione dovrà recarsi, agendo sulla freccia indicatrice sulla mappa, in varie parti del paese cercando oggetti ed indizi utili a condurre una valida inchiesta sul metodo per poter ricondurre alla normalità la popolazione ormai in preda al panico, causato dalle miriadi di mostri che imperversano nella zona. Il tempo ti è avverso e sarà decrementato ad ogni perdita di energia vitale.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	musica on/off
F3	effetti sonori sì/no
F5	inizio gioco

STAR TRACER



Tu sei il capitano dello Star Tracer. Porta il tuo velivolo alto nello spazio perché la superficie del pianeta si sta arrotolando su se stessa. Elimina tutte le forme aliene, i razzi, i missili e tutte le strutture che si trovano sulla tua strada o tutto ciò che cerca di distruggerti. Tieni uno sguardo attento ai numerosi silos che dovranno essere colpiti per raccogliere ulteriori pezzi della nave per permetterti di trasformarti in convoglio. Nel tuo sorvolare il pianeta troverai infatti parecchi posti dove racogliere diversi pezzi per aumentare il tuo potere di fuoco e che nella forma di convoglio ti permetteranno di avere sempre più forza e abilità nel riuscire ad abbattere le migliaia di nemici. Alla fine di ogni passaggio sul pianeta apparirà sullo schermo un robot nemico, che potrai distruggere solo quando sarai riuscito a trasformarti in convoglio. Muoviti continuamente per evitare i missili nemici, non stare nella parte più alta dello schermo, perché i tuoi avversari appaiono ovunque e ricorda che i mostri preistorici danno un punteggio extra.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	trasformazione

COLUBRINA



Per riscattare il piccolo principe di Westfalia rapito dagli gnomi di Golem il fedele Colubrina ha superato mille traversie arrivando infine nella terra di Goblin. Per riuscire nella sua impresa, secondo il volere del malvagio re degli gnomi, egli dovrà riuscire a districarsi nei cinque labirinti del tempo sollevando tutte le bandierine che fermeranno il realizzarsi del perfido incantesimo. A ostacolare la sua impresa, già di per sè molto ardua, ci penserà Alifax, la civetta del malvagio sovrano, capace con i suoi artigli velenosi di inaridire ad uno ad uno i cinque spiriti vitali che animano l'eroico Colubrina.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F7	inizio gioco
F1	pausa on/off

HOP



Bobby è molto bravo nel fare acrobazie con uno skateboard e decide di iscriversi al campionato della città di Brokesvield. Ogni concorrente deve visitare uno dei 4 parchi, guadagnando per una buona prestazione medaglie e soldi e con i quattrini acquistare una nuova e più efficiente attrezzatura in uno dei 4 negozi specializzati della città. Utilizzando egregiamente la mappa potrai scegliere le strade da percorrere per raggiungere un posto prescelto, ma attento ad evitare pedoni o veicoli se non vorrai essere sbalzato dalla tua tavola. Se poi impiegherai parecchio tempo prima di entrare in un parco verrai assalito da delle api assassine che cercheranno di farti la pelle. Ricorda comunque che scopo ultimo del gioco è riuscire a completare la manovra più difficile, quella del pendio a 720°. Buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta
SPAZIO	pausa
F1	musica sì/no

MISSIONE



Nell'anno 2576 la razza umana aveva costruito un'immensa astronave interstellare di dimensioni tali da essere paragonata ad un pianeta. Su questo pianeta sintetico i militari stavano provando una nuova arma spaziale altamente complicata. Ma trascorsi due anni dai primi esperimenti l'intelligente nave fu presa da una pazzia rabbiosa. Infatti essi volevano distruggere tutta la vita sul pianeta e avevano già conquistato una raffineria, una stazione polare, un reattore nucleare e l'unico spazio-porto. La tua missione consiste nel fermare il maggior numero di navi nemiche e tornare allo spazio-porto. Vista la tua difficile missione sei stato rifornito di bombe protoniche con le quali potrai disruggere tutto ciò che è nel tuo campo visivo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

C= pausa on/off

CAMPIONATO



Siamo in inverno, la stagione che di consueto rappresenta il massimo per gli appassionati di calcio. È proprio durante questa stagione e la primavera che si svolgono le maggiori competizioni calcistiche ad iniziare dal campionato per arrivare alla coppa dei campioni. Per tenervi in allenamento e meglio valutare e provare le abilità dei vostri beniamini ecco per voi questo appassionante gioco per il CBM 64. Avrete infatti la possibilità di scegliere se disputare un vero e proprio campionato di serie A, se partecipare alla coppa dei campioni o giocare delle singole partite di allenamento. Le regole sono naturalmente quelle note a tutti e scopo del gioco è fare più goal della squadra avversaria. Ricordate all'inizio di ogni campionato viene assegnato un codice, che dovrete annotarvi per continuare a giocare le partite seguenti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP pausa on/off

NEBUL

PRIMA TORRE:

La torre degli occhi. Entra nel tunnel, l'entrata è alla tua destra: il tutto si muove verso l'alto, quindi corri... fin dove arriva l'occhio. Sali sull'ascensore e vai avanti nel tunnel. Vai a destra e poi ancora l'ascensore. E se farai tutto velocissimamente vedrai che gli onnipresenti alieni perderanno le tue tracce. Non preoccuparti troppo della bolla grigia - non ti toccherà. Sali ancora sull'ascensore alla tua destra, gira e spara ai due blocchi intermittenti. Cammina verso sinistra e spara a quella bolla (che continua a salticchiarti davanti agli occhi). Appena si muove sali gli scalini e seguila; attraversa il tunnel e spara alla bolla che si trova alla tua destra appena tu apparirai dall'altra parte.
Continua ad usare l'ascensore alla tua destra, vai verso sinistra e quando vedrai la bolla balzar lontano, abbassati. Sparagli appena si muove. Ancora a sinistra... all'ascensore. Fai mente locale sulla posizione del nemico, prima di abbassare la tua posizione ed immagina i suoi movimenti così da calcolare il tempo della sua salita. Quando pensi che la bolla si muova verso destra; allora sali sull'ascensore. In questo modo eviterai d'esser colpito. Salta sulla piattaforma alla tua destra - sparirà se la calpesterai. Ora vai a destra, entra nel tunnel e quando apparirai dall'altra parte della torre, usa l'ascensore di sinistra. Sali attraverso il tunnel, verso sinistra, poi entra nell'altro tunnel alla tua sinistra quando apparirai dall'altra parte. Stop. Ecco la prima torre terminata! Ah.

SECONDA TORRE:

Il regno dei robots. Salta i due spazi sulla tua sinistra, e poi sali sull'ascensore. Appena la sfera si muove verso il basso, saltala. Attravesa il tunnel e passa sotto la sfera appena si muove verso l'alto. Per evitare la sfera che appare proprio vicino alla cima, continua a salire i gradini - non fermarti ora -. Sali ancora sull'ascensore e attraversa il tunnel sulla tua sinistra. Salta la sfera rossa appena si muove verso il basso, poi sali sull'ascensore. Qui puoi aspettare uno dei soliti velocissimi nemici, per farti colpire e puoi quindi camminare sotto la sfera... ma se lo fai perderai due punti (tecnici).
Continua così per un pò. Un avviso: le piattaforme alla destra del nemico cercheranno di spingerti nella opposta direzione. Scendi i gradini e raggiungi l'ascensore. Nel tunnel, e ancora sull'ascensore. Le due sfere in cima alla torre sembrano molto difficili da evitare. Appena la prima di queste due scenderà verso destra, sorvolando la tua testa, allora muoviti verso sinistra, su per i gradini, e non fermarti finchè non raggiungerai un luogo sicuro tra i gradini (due piattaforme adiacenti). Aspetta che l'altra sfera si muova verso destra, poi sali i gradini fino a raggiungere la piattaforma appena sotto, poi in cima alla destra dell'uscita. Vedrai in un batter d'occhio, scomparire la piattaforma; quindi aspetta che la sfera scompaia dietro l'angolo prima di scomparire sull'ascensore. Ora sali e passa attraverso la porta per terminare il livello.

SUGGERIMENTI

Gli alieni fanno le loro apparizioni regolarmente (a meno che ci siano già quattro alieni sul quadro). Cerca di arrivare per primo in modo da evitarli con facilità. Quando uno di loro appare, la cosa migliore è attendere all'entrata del tunnel, poi entrare nel tunnel quando stai per essere raggiunto. Appena la torre inizia a girare, il nemico inizierà a volare, ma non farà danni. Potrai o non potrai rendertene conto, ma non dovrai prendere nessun tipo di posizione particolare e predeterminata (entrare nei tunnels o salire e scendere dagli ascensori). Solo con un piede, potrai entrare in un tunnel o salire su un ascensore. Una cosa importante da sapere in una situazione un po' difficile.

US

TECNICA E EXTRA-Bonus

Un massino di 100 punti tecnici vengono dati a colui che raggiunge la cima della torre senza essere colpito. 2 bonus vengono persi ogni volta che sarai colpito, quindi "occhio"! Degli **extra** ti verranno dati ogni qualvolta colpirai una bolla o blocco intermittente. Che bello!

TERZA TORRE:

La trappola.
A sinistra per colpire la bolla. Subito dentro il primo tunnel che incontrerai, poi sali sull'ascensore e segui la bolla gialla. Cammina verso destra e aspetta che appaia il nemico. Lasciati colpire così verrai messo KO e gettato nel livello al di sotto. Spara alla bolla e continua a camminare mantenendo la destra finchè la piattaforma sotto di te scomparirà. Sali sull'ascensore. Vai a sinistra e poi attraversa il tunnel così da cadere dalla parte opposta. Ecco i nemici, stagli dietro, poi sali sull'ascensore se non succede nulla. Giù a sinistra e aspetta che il nemico vada a destra, poi sorpassalo passandogli sotto. Ora ancora a sinistra e cerca poi di cadere proprio nell'ascensore. Sali e attraversa il tunnel, poi subito a sinistra entrando dalla prima porta che incontri. Ancora a sinistra poi sali sull'ascensore. Vai in alto, nel tunnel per terminare questo livello.

QUARTA TORRE:

Uno scivolone scivoloso.
Vai a destra su per i gradini, e quando vedrai gli alieni muoversi verso il basso saltali! Sali sull'ascensore e spara al blocco intermittente che hai alla tua destra. Cammina verso sinistra, spara a uno dei blocchi, poi lasciati spingere dalle piattaforme sdrucciolevoli, prima di continare alla tua sinistra per sparare agli altri blocchi.
N.B. Ricordati che dovrai fermarti quando



spari, altrimenti dovrai saltare. Vai a sinistra e arrampicati sull'ascensore il più velocemente possibile. Ora puoi fare due cose: o aspettare che il nemico ti appaia prima di muoversi verso l'alto, oppure puoi salire ed entrare nel tunnel alla tua sinistra, quando gli alieni ti saranno vicini. Trovandoti ora nel tunnel, vai a sinistra e salta nel mezzo della piattaforma (altrimenti scomparirà).

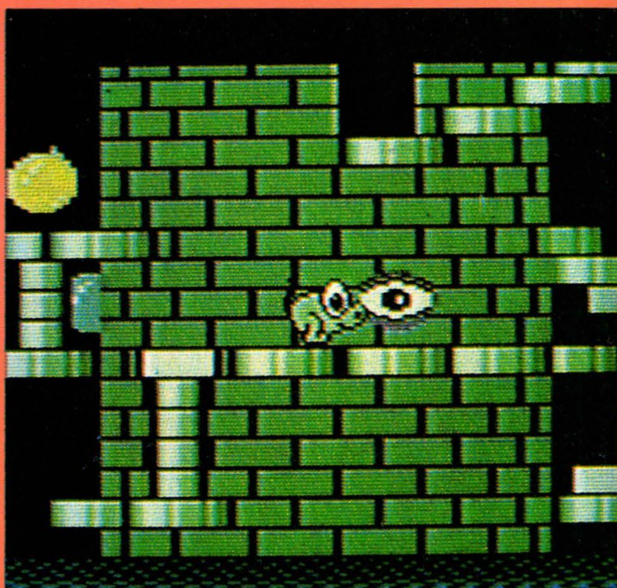
Segui la strada sulla sinistra, poi sali sul solito ascensore. A sinistra, nel tunnel. Cammina dalla parte opposta sotto gli alieni e spara al primo blocco. Più avanti potrai anche sparare alla famelica bolla onnipresente. Vai verso sinistra e spara all'altro blocco intermittente, poi a destra, ancora nel tunnel e su per i gradini. Nell'ascensore e poi su. Spara alla bolla. Quando i nemici sono a sinistra, cammina verso destra e sali sull'ascensore. Questo ti eviterà di essere intrappolato alla destra, che non serve assolutamente a nulla.

Aspetta sino a quando il nemico si muoverà verso sinistra, poi lasciati cadere a sinistra sulla piattaforma giusta giusto sotto di te. Cammina verso destra e salta lo spazio vuoto (avrai bisogno di parecchi tentativi prima di riuscirci perfettamente). Attraversa il tunnel, e sali i gradini sulla sinistra. Aspetta l'arrivo del nemico che ti apparirà sulla sinistra per iniziare la scalata verso l'alto proprio appesa dopo che l'alieno si è già mosso poi corri su per i gradini senza fermarti. Effettivamente, Erm si fermerà soltanto quando incontrerà le tre piattaforme. Ora, salta nel mezzo della prima (scompare, vedi), poi arrampicati sui gradini e spara subito (capito?) alla bolla. Ora su per l'ascensore. Cammina e cadi sulla destra quando le bolle saltano sulla destra (occhio: esse tenderanno a rimbalzare l'una contro l'altra, ed una potrebbe proprio tornare indietro e rimbalzarti addosso). Spara ad entrambe le bolle e continua sulla tua destra. Non salire assolutamente la torre di queste piattaforme che scompaiono - saltala, e continua sulla destra. Aspetta uno dei nemici.. e poi, come al solito, sali sull'ascensore. Sali ancora, a sinistra e nel tunnel... ed ecco terminata anche la quarta parte.

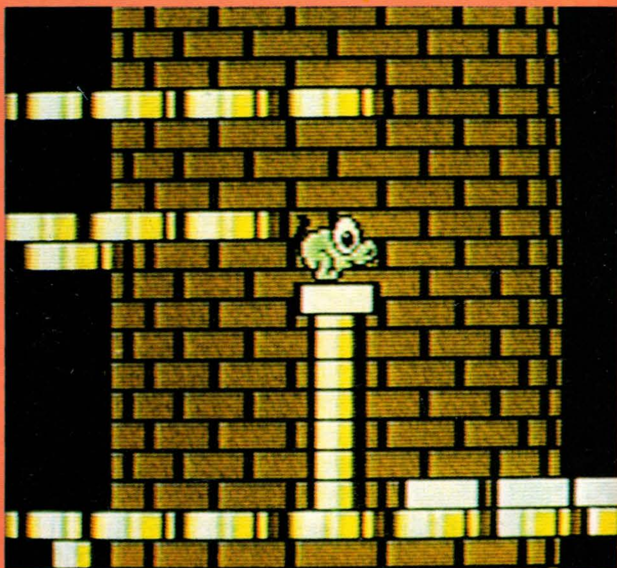
QUINTA TORRE:

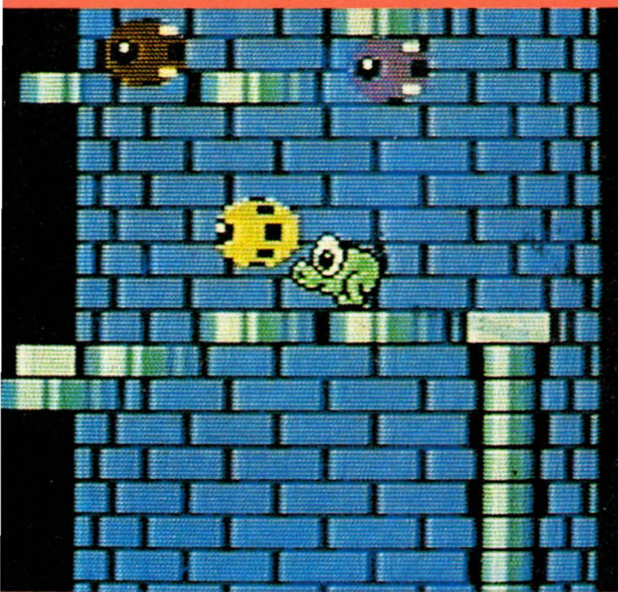
Sentiero sconnesso.

Qui il cammino si fa più tortuoso e continuare sembra veramente arduo - ma tu continua a muoverti. Usa l'ascensore sulla destra per salire di un livello. Sali sino all'occhio, fino a

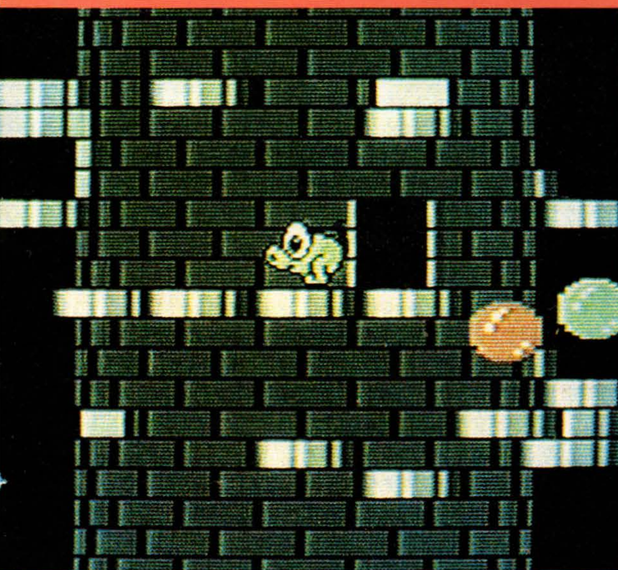


che il tuo naso effettivamente riesca a toccarlo. Quando tenderà a salire, corri sotto di lui, e salta la piattaforma che troverai subito alla tua destra (non è facile). Ora comincia a sparare ai blocchi intermittenti, e poi via sull'ascensore. Sali i gradini, e dentro nell'ascensore. Poi ancora il tunnel. Attendi sino a che l'occhio passerà sopra la tua testa, poi arrampicati sui gradini e sali sull'ascensore. Casualmente, potrai salire i primi due gradini senza essere colpito dall'occhio. Salta a sinistra (stai attento all'occhio che gironzola attorno. Hai





giusto il tempo di fare due salti dopo che l'occhio sia passato sopra la tua testa).
Se cadrai sulla più vicina piattaforma, questa automaticamente scomparirà. Spara ai blocchi di luce intermittente alla tua sinistra. A destra un piccolo suggerimento: sali sull'ascensore e cerca di cadere quando colpirai con la testa la piattaforma più alta. Perchè? Il tutto farà sparire la (piattaforma) sotto di te, e quindi risalire sarà più facile. Ritorna alla posizione dalla quale hai sparato, e solo poi cadrai sulla piattaforma sulla tua sinistra - essa sparirà - poi sali sull'ascensore. Cammina verso sinistra, saltando gli spazi.



Appena il primo occhio si abbassa, saltalo, poi spara al blocco sulla tua sinistra. Salta a destra ancora al di sopra dell'occhio, poi cadi sulla destra sull'ascensore proprio sotto i tuoi piedi. Sali di nuovo. E, quando l'ascensore si ferma, salta a sinistra (non a destra, dove le piattaforme spariscono), poi continua a camminare al di sotto dell'occhio. Salta sull'ascensore e sali. Vai a sinistra e aspetta di vedere uno dei tuoi nemici per poi essere colpito, e cader giù. Ma, se non ne vedi, allora salta a destra, cadi al livello sottostante e poi continua a saltare tutti gli spazi sulla sinistra. Quando l'occhio se ne va, allora datti da fare, e arrampicati sui gradini e poi a sinistra. Continua sotto gli occhi, poi sali sull'ascensore. E, quando avrai fatto pulizia, allora sali ed entra nel tunnel. Sali i gradini sulla destra, sotto l'occhio, e poi entra nel quarto tunnel.
Quando riapparirai, allora sali alla tua destra, sotto l'occhio (**occhio...** spesso esso colpisce una altro occhio e cade prima di quando dovrebbe) e attraversa il terzo tunnel. Aspetta che l'occhio faccia un giro completo della torre verso sinistra, poi seguilo (se l'occhio si rifiuta di procedere verso sinistra, allora indirizzati verso l'ascensore che si trova alla tua sinistra, appena l'occhio si troverà sopra di te. Cerca di essere veloce ora, o ti troverai a pancia all'aria)! Ad ogni modo, procedi e sali sull'ascensore, poi a sinistra. Spara alle due bolle prima di camminare al di sotto degli occhi quando inizieranno a salire. Sali sull'ascensore e attraversa il tunnel sulla tua sinistra e, in questo modo, avrai conquistato il quinto esame (o meglio la quinta torre). Ben fatto, figliolo.

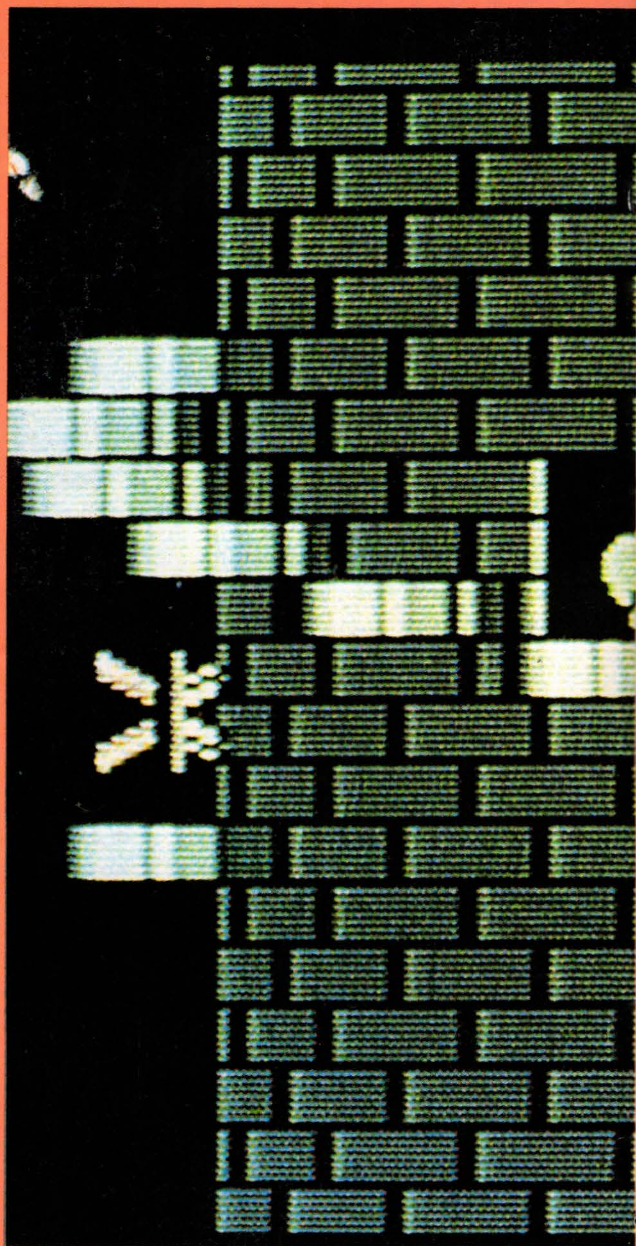
SESTA TORRE:

Il piacere del nuotatore. A destra, sali sull'ascensore, poi continua sulla destra saltando gli spazi. Cammina sotto le sfere, quando la più vicina inizia a salire, mentre la più lontana si abbassa. Gira a sinistra e, appena la sfera si alza, camminaci sotto. Spara al blocco intermittente, poi cammina verso destra fino all'ascensore. Sali e spara al blocco sulla tua destra (e vai al limite dell'ascensore per riuscire a farlo). Cammina a sinistra al di sotto della sfera, e poi salta a destra. Sali sull'ascensore, e spara alla tua destra. Torna poi sull'ascensore e scendi. Cammina a destra, e scendi al di sotto della sfera, appena essa salirà.

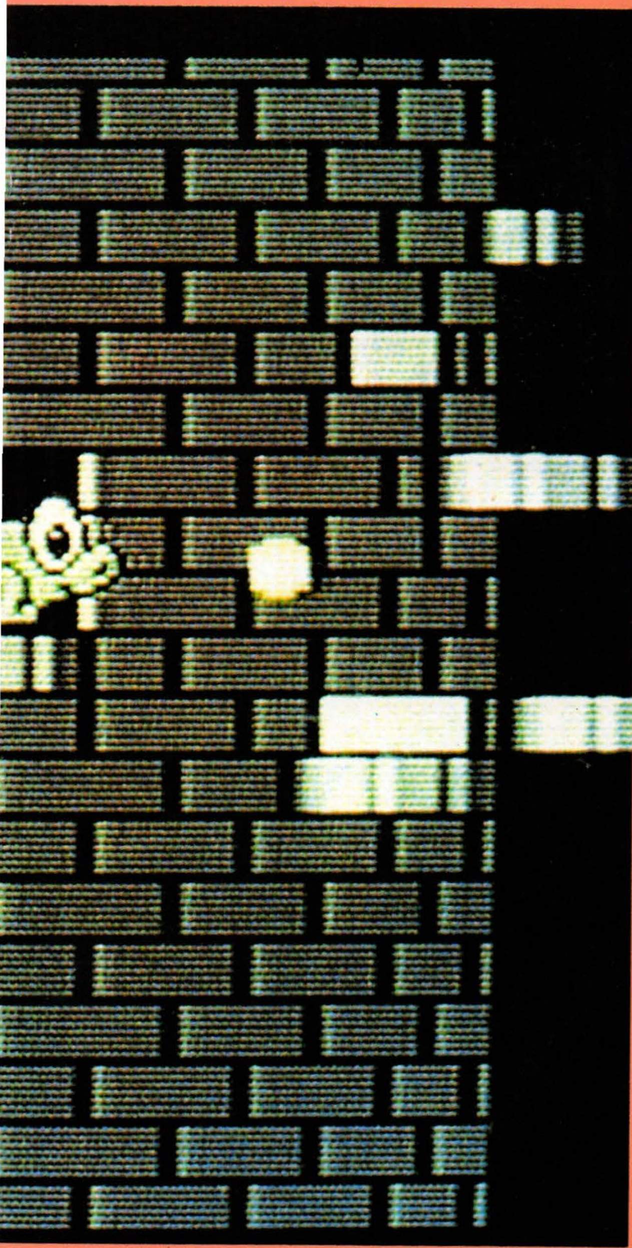
Ora sali ancora sull'ascensore, poi a destra e cadi sull'altro ascensore sotto di te. Sali, poi vai a sinistra sull'ascensore, e su ancora. Ora a destra, su per i gradini, ed entra nel primo tunnel che incontrerai. A sinistra, saltando su per i gradini. Salta anche la sfera e attraversa il tunnel. Quando riapparirai sali sull'ascensore sulla sinistra, poi salta a destra sulla torre delle piattaforme che scompaiono: e quando tutte le piattaforme saranno sparite, sali sull'ascensore alla tua sinistra.
Ora, a destra e, ti raccomando, continua a sparare. Girati, torna sull'ascensore e scendi. Sali all'ascensore di destra e continua a camminare. Sali sull'ascensore, poi vai a destra e sali sull'altro ascensore. Ora, facendo il punto della situazione, dovrai percorrere il tratto al di sotto delle tre sfere alla tua sinistra. E non è facile. Aspetta la sfera che ti è più vicina per salire, appena quella nel mezzo compie lo stesso tratto, e quella più lontano scende. Poi fai un intervallo; e se non funziona, allora continua. Sali sull'ascensore. Ed ora arriva il vero inganno... Salta la sfera, quando essa si muove verso il basso (questo richiederà un po' di pratica o fortuna, oppure entrambe) poi salta su per i gradini, ma non fermarti sino a che non raggiungi la cima! Entra nel tunnel. Accidenti! Hai terminato anche il sesto!

SETTIMA TORRE:

Pericolosa e malvagia. Sali i gradini alla tua destra, attraverso la piattaforma che scompare, giù nell'ascensore sottostante. Aspetta il nemico prima di muoverti verso sinistra, poi sali. Cammina verso sinistra, poi a destra salta sull'ascensore poi sali. Spara mentre procedi sulla sinistra, per poi cadere ancora sull'ascensore sotto di te. Sali più in alto che puoi sul più basso ascensore e spara al blocco sulla sinistra. Ora a destra, tutto intorno (occhio ai nemici), e sali sull'ascensore. Sali sull'ascensore alla destra, e raggiungi il successivo ascensore sempre da quella parte. Prosegui sulla destra e aspetta il nemico prima di muoverti, così potrai camminare sotto di lui. Attendi sulla piattaforma che hai sulla destra del nemico, che continua a muoversi su e giú. Ed ora, tutte le piattaforme al piú basso livello scompariranno, quindi dovrai saltarle, proprio quando, girando verso destra, ti troverai dall'altra parte della torre. È meglio aspettare che il nemico giri attorno alla torre, la quale si muove nello stesso tempo verso



destra, così potrai seguirlo ed evitare di essere colpito. Hai capito? Grandioso, vero? E, quando l'alieno che sta girando attorno alla torre, si imbatterà nell'altro che si sta muovendo su e giù, esso cambierà direzione. OK, all'attacco.
Appena raggiunto l'ascensore salici sopra. E continua verso destra (occhio, al nemico super veloce che gironzola attorno alla torre). Può essere interessante notare che tu potrai



nasconderti sulle piattaforme più basse sino a che il nemico è passato sopra di te.
Ad ogni modo, quando raggiungi l'ascensore, sali, poi, appena il nemico sale, tu cammina sotto di lui. Ancora a destra sino alla piattaforma che scompare. Poi a sinistra, e di nuovo a destra una volta passata al livello inferiore. Sali sul terzo ascensore, poi procedi sulla destra e ancora come al solito. Ritorna ai quattro ascensori e usa il primo per salire. Vai verso sinistra, poi sali e attraversa il tunnel per terminare la settima torre. Urrah!

OTTAVA TORRE:

Il limite della sorte: Ah, finalmente, l'ultima torre. L'ultima frontiera. In effetti non è così difficile da conquistare come le altre. OK, andiamo avanti... Aspetta che i quattro alieni saltino sul margine della piattaforma per ben due volte,e poi corrigli dietro. Sali sul primo ascensore e corri verso sinistra. Attraversa il tunnel e poi, quando riapparirai, a sinistra. Ah, sì fermati, ti raccomando, prima di raggiungere l'ultima piattaforma. Non fermartici sopra, perché scomparirà. Quello che devi fare è saltarci sopra, dalla seconda piattaforma sulla destra. OK? Non quella dopo la finale. Quella ancora dopo. Dovresti ora essere sopra un blocco. Salta a destra, gira a sinistra e sparagli. Passa poi all'ascensore sottostante, e sali, vai verso sinistra e attraversa il tunnel.
Ora vai a destra, su per i gradini, e salta a destra sino a che non raggiungerai un ascensore. Sali e salta a sinistra, sugli alieni che sono apparsi nel frattempo, fino a che raggiungerai sempre il solito ascensore. Spara alla tua sinistra e poi continua a salire, fino ad attraversare il tunnel. Salta due volte verso sinistra, e passa per il tunnel. Cammina verso destra e continua a sparare. Ora a sinistra, un salto e sarai sull'ascensore... la tua ascesa deve ancora finire. Salta a sinistra e poi ancora a sinistra sulla torre delle piattaforme che scompaiono. Anzi, una volta che le piattaforme scompariranno, sali sull'ascensore e poi su ancora. A sinistra, e poi a destra, continuando a sparare, attorno alla torre, e attraverso gli spazi salta sugli ascensori (occhio al nemico). Sali ancora poi a destra e giù all'ascensore. Cammina verso sinistra subito sotto gli alieni, appena essi si muovono verso l'alto, poi passa nel tunnel. Spara al blocco sulla destra, e poi vai verso sinistra fino a che non potrai andare oltre.
Cadi sulla piattaforma sulla sinistra, e continua a saltare sulla sinistra altre due volte. Spara. Spara. Fatti colpire per poi ritornare all'ascensore che hai appena "liberato". Sali sull'ascensore e prendi un tunnel. Sì, solo uno dei quattro tunnel sarà l'esatta uscita (e unica) È il terzo da destra!

Mino Guzzano

ALPHATAU



Non essendo riuscita nel tentativo di fuga nel continuum la base Alphatau caduta nelle mani dei Lotron è stata individuata nel quadrante 29 consentendo l'invio immediato di un droide da combattimento con il compito di riprendere il controllo del sistema difensivo terrestre. Dopo il non facile compito di superare le difese esterne, il droide potrà finalmente discendere sulla piattaforma di attracco per introdursi nel complesso interno. Qui giunto dovrà, superando i pericolosi robot guardiani, spingersi fino nel cuore della centrale di controllo per ricostruire gli originali codici mnemonici che permetteranno il ripristino della base operativa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	nr. giocatori
F3	musica/effetti sonori
FUOCO	inizio gioco

MIRRORS



L'attacco dei globi alieni alla stazione esterna B TETA 4 era stato così improvviso che Charles era a malapena riuscito a trovare rifugio nella sala di comando, mentre i parassiti alieni cominciavano a prendere possesso delle strutture iniziandone la lenta opera di disgregazione. Dopo aver analizzato attentamente la situazione al nostro amico resta una sola via di scampo: avendo la possibilità di manovrare a distanza il potentissimo laser potrà, agendo sugli specchi deflettori, dirigere il raggio in modo sapiente così da far saltare in aria ad una ad una le orrende sfere. Tuttavia, poiché il laser è ad alta energia Charles dovrà sempre cercare di non sovraccaricare i sofisticati macchinari del complesso per non rischiare di essere coinvolto in una totale disintegrazione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1	joystick
2	tastiera
3	musica sì
4	musica no
5	inizio gioco

NO PEACE



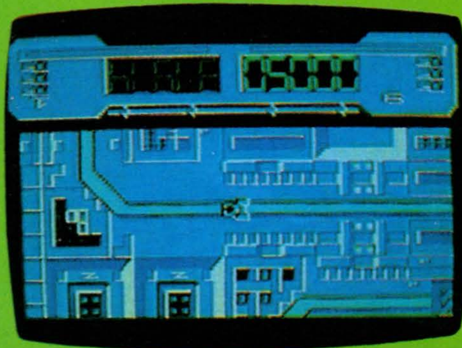
Una volta gli abitanti del pianeta Targon erano dei vichinghi stellari. Essi saccheggiavano la galassia provocando delle guerre devastanti e poi ritornavano al loro pianeta. Targon fu allora dichiarato un pianeta condannato e isolato dal resto della galassia. Ora dopo parecchi secoli alcuni resoconti hanno raggiunto il Comando Spaziale con la notizia che sul pianeta stanno costruendo un sistema di difesa chiamato Macchina di Assalto sulle isole del mare. La tua missione consiste nel sottomettere il pianeta dopo aver distrutto tutti e dieci i complessi sulle isole, ma come unico aiuto disporrai di 4 droidi da ricerca e di tre veicoli atmosferici. Osservando con il droide ogni isola dovrai scovare i tuoi obiettivi e successivamente scivolare dentro il tuo velivolo per iniziare il combattimento. Riuscirai a distruggere la terribile arma prima che mieta delle vittime?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco spara aumenta/diminuisce velocità
F1	seleziona le torpedini
RETURN	ritorna alla base

RAIL



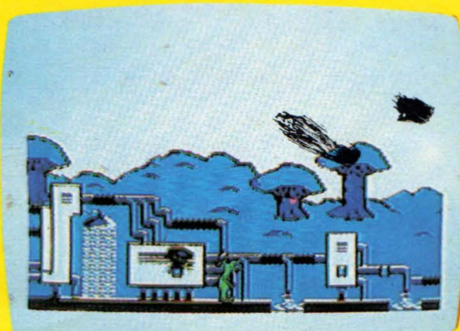
Dissimularsi nel sistema di comunicazione di Molak, la capitale dell'impero Humbuliano, era sembrata una buona idea che avrebbe permesso di colpire il cuore del comando nemico ignaro del pericolo. Ma ora, alla guida del suo mezzo di attacco, Foster si è reso conto di quanto complesso sia il sistema di comunicazione nemico al punto di dover accentrare tutta la sua attenzione sul sistema di guida. Evitando i binari morti e le deviazioni cieche egli dovrà tentare di portare a termine la sua missione e cioè distruggere i sistemi di controllo alieni e i mezzi di difesa avversari che instancabilmente percorrono la complessa magnetovia. Foster disporrà di una quantità limitata di energia per le repentine inversioni di marcia fondamentali per evitare lo sfracellamento, ma dovrà contare per la buona riuscita della missione sulle sue personali abilità e capacità di concentrazione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A	avanti
Z	indietro
M	sinistra
N	destra
SPAZIO	fuoco
F1	pausa sì
F3	pausa no
F7	inversione

MR. WHO



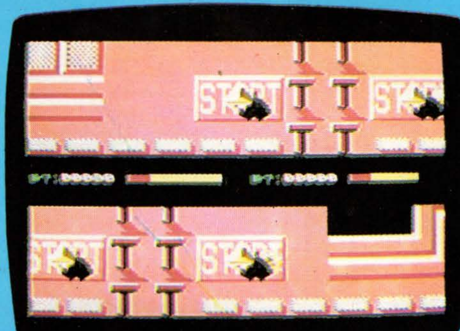
Per un errore nel sistema di teletrasporto Mr. Who è stato proiettato in un remoto terminale all'esterno qualche miglio nella inesplorata foresta che circonda lo spazio-porto della nuova colonia di Tetapau, nella quale tra i numerosi canali del sistema di approvigionamento idrico si aggirano le pericolose creature della foresta a cui non pare vero di poter disporre tutto per loro di un inerte spaziale privo di armi difensive. E mentre il povero Mr. Who, nella sua frenetica corsa verso lo spazio-porto cercherà la salvezza, rischiando metro dopo metro di cadere nei canali, innumerevoli predatori cercheranno la sua pelle inseguendolo senza sosta. Durante il suo cammino Mr. Who potrà ritemprare le proprie forze trovando i sinto-energizzatori.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

COURSE



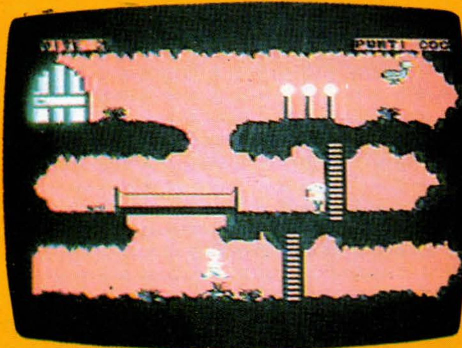
Senz'altro a molti di Voi piacciono le corse automobilistiche e si appassionano a vederle di persona in un autodromo o almeno alla TV. E naturalmente questi tifosi avranno giocato ai numerosi giochi per computer dove delle vetture si rincorrono su un tracciato automobilistico o partecipano a delle selezioni di corsa su strada. Ma ecco la novità, questa volta i nostri corridori devono prendere parte ad una gara nello spazio. A bordo di un jet superveloce il nostro pilota dovrà raggiungere il traguardo nel più breve tempo possibile. Attenzione, però la strada può essere ostacolata da altri velivoli o da oggetti che disturbano il tuo percorso, eliminali a suon di bombe per sgombrarti il campo. Stai quindi sempre all'erta perchè ovunque si possono nascondere insidie e pericoli.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1 fuoco/inizio gioco
F7 n. giocatori

DARK



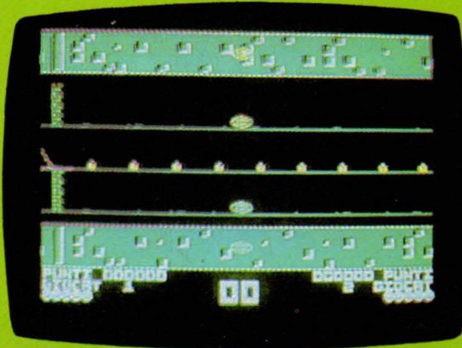
Fuggito dal regno sotterraneo in cui era tenuto prigioniero dal malvagio Pronix, l'eroico Kling è deciso ad ogni costo a raggiungere la superficie per ricongiungersi al suo esercito e guidarlo alla vittoria contro le forze del male che vogliono annientare le forze della Terra. Ma per percorrere la lunga e difficile strada verso la salvezza il nostro eroe dovrà vedersela con ogni sorta di pericoli e con i demoniaci guardiani delle tenebre posti a sorvegliare i tetri corridoi. Per varcare le innumerevoli porte che lo separano dalla superficie, egli dovrà, ogni volta, trovare e raccogliere la chiave da infilare nella magica toppa. Attento a tutto ciò che si muove o che sembra non muoversi perché ovunque sono nascosti pericoli e trabocchetti e ogni imprevisto potrà esserti fatale. Buona fortuna.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

GRUBBALL



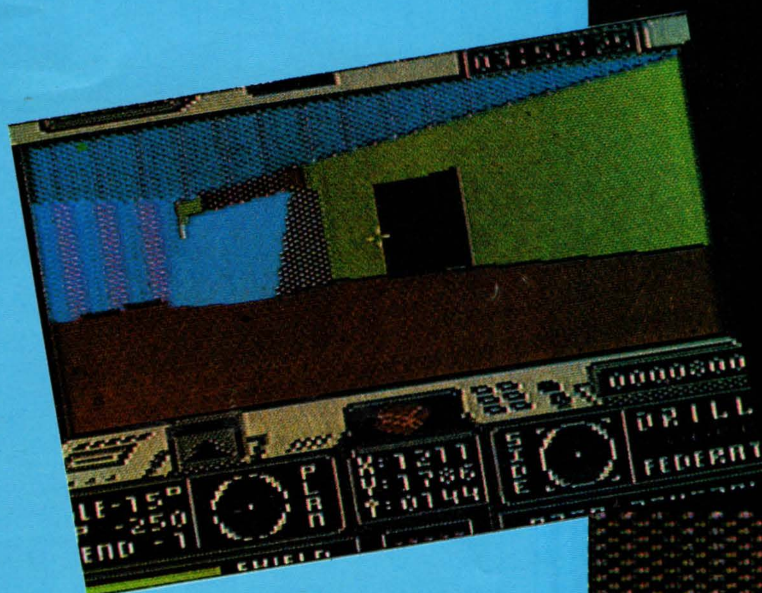
Siamo di fronte a uno stranissimo pallone da rugby dotato di una forza interna che gli permette di muoversi da solo. Il tuo preciso compito in questo gioco è di cercare di prendere tutti i barattoli che sono disposti su vari livelli dando un occhio alla mappa posta in cima allo schermo che ti mostrerà la zona che ti interessa (con una visione dall'alto). Muovi le leve per passare attraverso i muri e usa i buchi per scendere nei vari livelli.

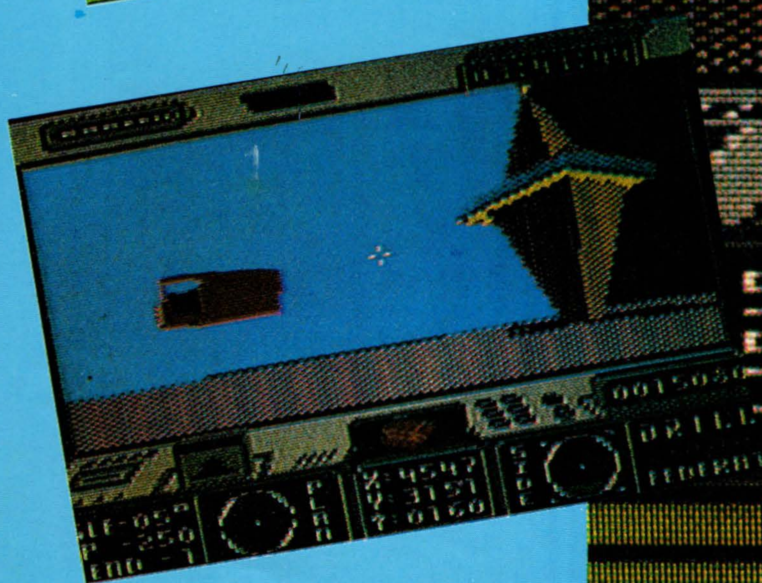
TASTI

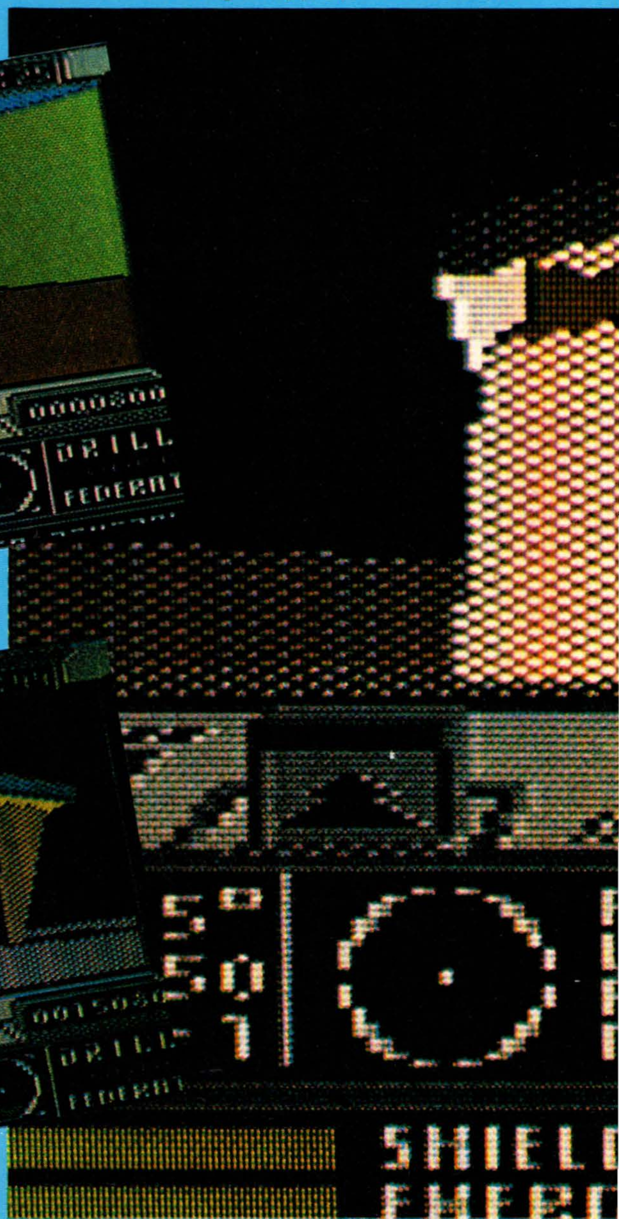
JOYSTICK PORTA 2

DRILLER

Ametista (piattaforma iniziale): sparate alla parete se volete dei punti extra. Se il colpo è nell'ordine corretto potete vincerne fino a 750. Anche se potete farlo, non sparate sulla cima della torre, in quanto contiene delle riserve vitali di energia: appropriatevene atter-







randoci sopra con il jet. Nel magazzino, colpite per primi i cristalli che spuntano da terra, poichè quelli pendenti comportano punteggi e proprietà particolari.

Lapislazzuli (a est di Ametista): distruggete le piramidi per poter proseguire verso est; sollevatevi per guardare oltre il muretto e azionate l'interruttore.

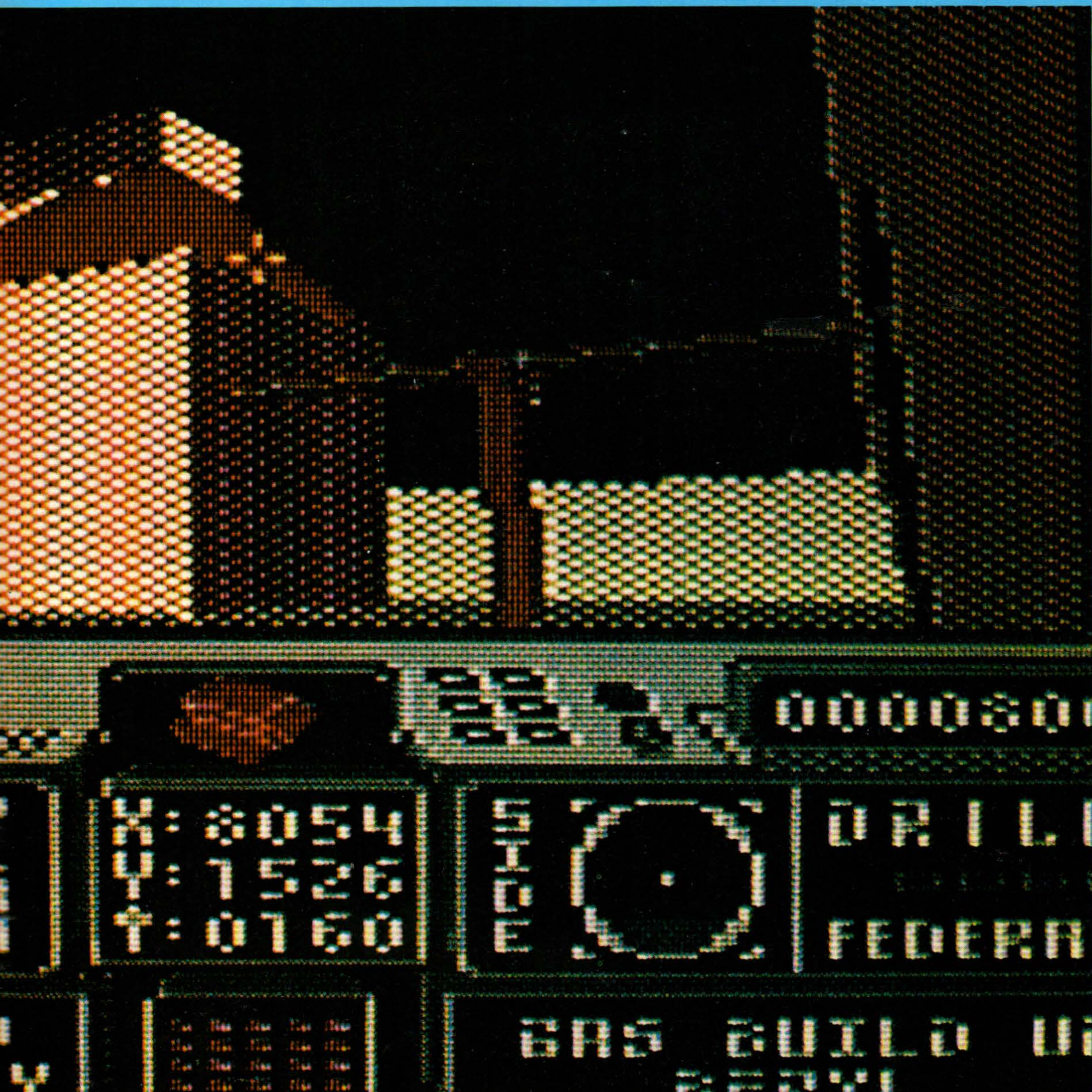
Ossidiana (a nord d'Ametista): per superare il burrone, buttate giù il lastrone con un colpo o con una spinta e servitevene a mo' di ponte. Usando una spinta si ottiene però un punteggio più elevato. Ricordate che è meglio entrare nel capanno dal retro.

Topazio (ad ovest di Ametista): il raggio laser più che una vera minaccia è una scocciatura; se lo colpirete girerà di 90°, cioè dalla parte opposta. Attenti però a non passare di nuovo nel suo raggio.

Smeraldo (a est di Lapislazzulo): camminate radenti i muri per evitare i raggi; il raggio a ovest non è attivo.

Consigli utili

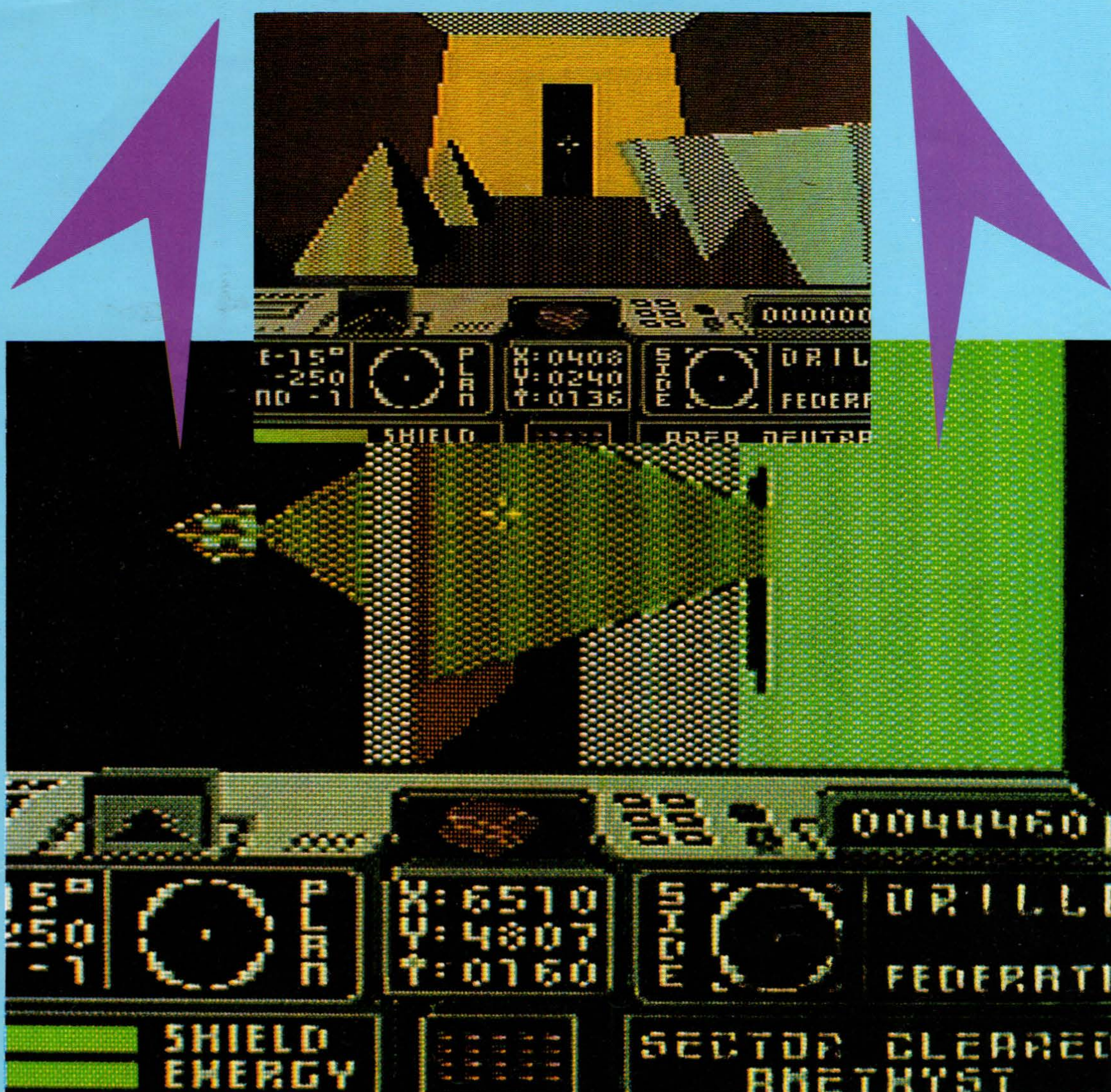
Attivando i teletrasporti potrete viaggiare più



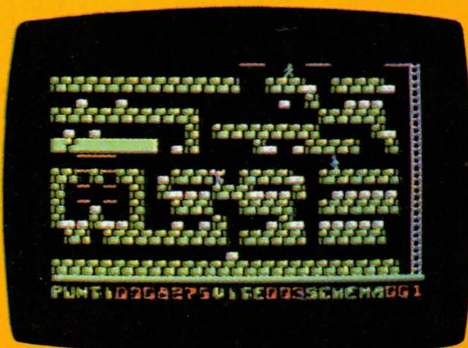
in fretta. Andate a Topazio, superate il muro e proseguite a ovest per Berillio. Attivate l'interruttore di salita dell'ascensore ed entrate nel complesso sospeso; scoprite il tunnel nascosto (non è difficile) e attivate i teletrasporti distruggendo tutti i blocchi.
Troverete il jet nell'hangar dell'Acquamarina. Andate ad ovest verso topazio, superate il muro e poi proseguite ad ovest per Berillio. Tranciate i cavi aerei della corrente per disattivare il raggio. Entrate e ponete tutti i simboli nei riquadri: in questo modo scoprirete una porta che conduce ad ovest, ad Acquamarina. Per accedere alla parte chiara (che è rappresentata in bianco nel modellino accluso al gioco), abbassate tutti e quattro gli interruttori di Nicolato, Alabastro, Opale e Quarzo per accendere le quattro luci. Così facendo distruggerete il muro occidentale di Opale e potrete passare a Diamante.

Perforazione

In Topazio, il centro da perforare si trova subito sopra la parte meridionale del muretto. In Acquamarina, usate le frecce.
Usate la freccia occidentale in Acquamarina per posizionare l'apparato sulle putrelle in Rubino.
L'indicazione numerica della posizione si trova sul lastrone in Opale.
Il centro di Alabastro si trova nella piscina; fate evaporare l'acqua con i laser.
Buona fortuna, e fate attenzione al satellite!



CLEPTON



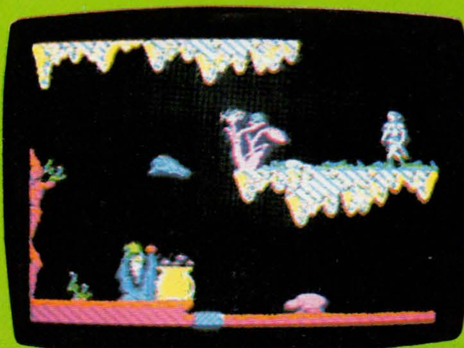
Il malvaggio Vortron, dopo aver rapinato i poveri Clepton di Ogala di tutte le tavole della legge le ha rinchiuse nelle stanze del castello di Dixmo, ben custodito dai fedeli cibernoidi. Per recuperare ciò che gli appartiene di diritto i Clepton hanno deciso allora di inviare il loro capo nel misterioso maniero da cui nessuno ha mai fatto ritorno. Ma il nostro eroe sa bene come giocare le sue carte, sa che dovrà muoversi velocemente, ma soprattutto saprà confidare nella sua astuzia e nella sua abilità nell'utilizzare lo smaterializzatore temporale capace di generare insidiosi trabocchetti tra i mattoni. Attenzione però alla scelta della giusta strategia poichè il cacciatore potrebbe cadere preda dei suoi stessi tranelli.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE	ricomincia
FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa on/off

DAMNED



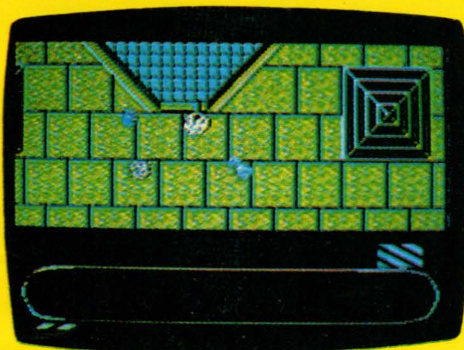
Il protagonista della nostra storia ha giurato al grande Dio Kwon di recuperare le pergamene di Kettsuin rubate dal perfido Yan-gon, che ha anche ucciso suo padre. Nel muoversi per il castello pieno di trabocchetti, di schifosi ragni e malvagi demoni, Kwen-Lee dovrà utilizzare le arti marziali insegnategli dal genitore e dovrà naturalmente fare caso alle indicazioni che il dio di volta in volta gli darà, senza naturalmente scordarsi ogni tanto di chiamare Kwon, sulle piattaforme magiche, per recuperare le energie. Per raggiungere la sala nella quale sono rinchiuse le pergamene non è necessario percorrere un percorso prefissato ma potrete vagare ovunque, possibilmente facendovi una mappa delle varie stanze, e, soprattutto, non dovrete dimenticare di raccogliere le chiavi, utilissime per poter superare le porte chiuse. Alla fine, inoltre, prima di portare a termine la vostra missione, dovrete scontrarvi con il trio maledetto posto a guardia delle pergamene. Non dimenticate di raccogliere pozioni magiche, barre o funi, che usate correttamente vi saranno molto utili.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

H	pausa on/off

FALL DOWN



Gli scienziati del centro aerospaziale della Nasa sono sempre alla ricerca di nuovi metodi per allenare la prontenzza di riflessi e di ragionamento al tempo stesso dei futuri astronauti. Ecco che questa volta con l'ausilio del computer mettono alla prova le abilità di ogni individuo in una situazione di gioco: ognuno deve far percorrere alla propria sfera un determinato tracciato, fino alla buca successiva. Ma bisognerà stare ben attenti a non urtare gli ostacoli e a non farsi buttare fuori dalle sfere, messe proprio per intralciare il movimento rimbalzante della propria sfera e costringere quindi a dei repentini cambiamenti di rotta. Una volta raggiunta però una buca di destinazione il difficile consisterà nel calcolare l'appropriato rimbalzo per centrarne l'entrata. Buon divertimento.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

THE BOOK



Le soffitte sono molto interessanti perché contengono una serie di cose antiche familiari polverose e un giorno di pioggia hai pensato di andare nella soffitta della tua casa e di entrare in un libro che parlava di stregoni e di mostri, ovvero della terra di Fantasia. Ti troverai quindi a seguire le gesta dell'eroico mago Eldrich, ben noto per la sua abilità nell'uccidere dragoni, salvare damigelle e nel respingere il suo nemico, lo stregone nero Midan. Ma Eldrich aveva lasciato il libro nel futuro sperando di trovare un nuovo eroe che potesse aiutare Fantasia. Con lo scorrere delle pagine ti sei accorto che nel frattempo Fantasia è diventata un mondo tetro a causa del sortilegio creato dal perfido Midan. Ma alla fine del libro scoprì che manca l'ultimo capitolo e che senza questo Fantasia rimarrà per sempre nelle mani dello stregone. La tua disperata ricerca consisterà nel localizzare con il libro originale le 6 pagine disperse ai sette venti dal perfido stregone, usando il letto per viaggiare. Ma attento perché Midan ha creato 6 pagine oscure per lasciare Fantasia nella tetraggine. Guardati dai seguaci dello stregone che cercheranno di fermarti o di distoglierti dal tuo intento e soprattutto sappi che alla fine Midan ti mostrerà la sua faccia "quella della morte".

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO usa il letto

DESTROY



Saputo degli esperimenti idroponici su l'astereoide Delow IV, gli Xeniani hanno pensato di rubare i segreti delle preziose colture ai terrestri inviando numerosissime flottiglie di caccia grantronici per rubare i preziosi frutti e poterli studiare sucessivamente con calma. A Rock Roger, comandante in capo della difesa di Teta, verrà affidato il compito ingrato di intercettare e distruggere le veloci squadriglie durante l'opera di saccheggio. Egli dovrà abilmente abbattere ciascuna squadra al completo per liberare i giganteschi frutti dai raggi trattori e poterli così recuperare al volo durante la loro ricaduta impedendo il furto del prezioso segreto. Opera velocemente e stai molto attento all'energia.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

BOUNCING



La potenza di fuoco e le abilità acrobatiche dei piloti dei caccia romulani sono ormai famosi in tutta la galassia. Il comando della flotta ha quindi stabilito che in caso di conflitto con la preparazione attuale dei nostri piloti non saremmo in grado di far fronte ai loro attacchi. Ha quindi chiesto ad un gruppo di scienziati di mettere a punto un nuovo sistema di allenamento. Ecco che è stato costruito il QFB, una sfera che si trova su un satellite speciale, la cui superficie è divisa in settori, alcuni che respingono la navetta, altri in cui la stessa può cadere, mentre in taluni settori si deve anche sparare a degli ipotetici alieni. I piloti dovranno perciò esercitarsi con questo nuovo mezzo per affinare le loro capacità di azione, decisione e i riflessi e poter quindi essere competitivi con i romulani.

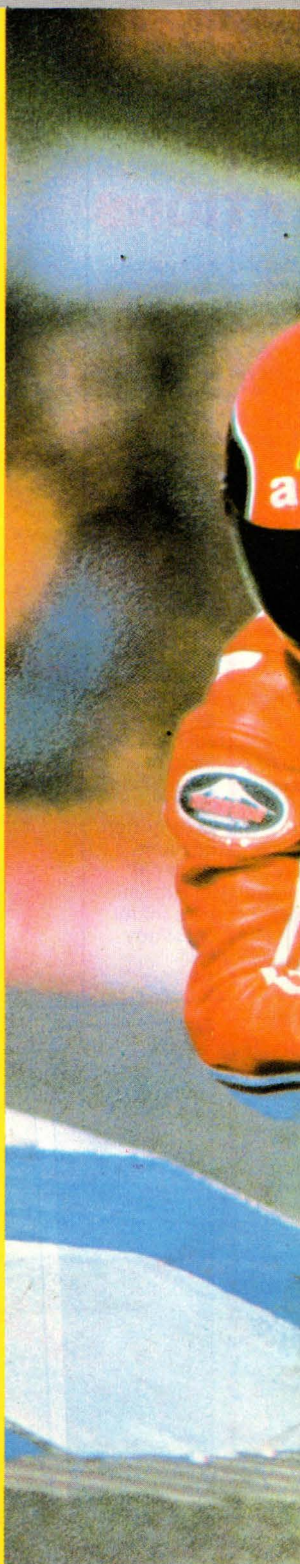
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco/sparare

SUPER HANG ON

Tutti, ma proprio tutti, pensano che **Outrun** sia il gioco migliore su pista. Ma se c'è della giustizia e del buon senso **Super Hang On** è il gioco che dovrebbe essere al primo posto della vostra linea. Ci sono stati alcuni tentativi nell'ambito delle corse su pista, macchine o biciclette, e il migliore è stato tollerabilmente buono. Super Hang On ha spazzato via tutto imponendosi con il suo **savoir faire** — Esso va persino oltre **Enduro Racer** nella sua realizzazione. Circa tutti i giochi di questo genere vanno più o meno così. La bici o la macchina al centro della strada, che scompare all'orizzonte. L'illusione della velocità viene data dalla serie di oggetti che, ai bordi della strada, passano veloci e dal modo in cui la strada stessa svolta e si attorciglia. La tecnica qui rimane la stessa ma meglio realizzata che negli altri. La bicicletta è grossa ma non tinta unita. Il movimento viene raggiunto con alcuni dei più bei grafici leggermente in movimento, mai visti. I dettagli sono poi fantastici, osserva come le fiamme rosse sprizzano da ogni parte, quando inserisci il turbo (un po' come la Batmobile, in effetti). Anche il resto dei grafici non spiegano completamente la vera e propria meravigliosa immagine del gioco. È ancora più al di sotto d'impercettibile — la risposta della bicicletta — del modo in cui puoi controllare la bicicletta attraverso le varie curve del percorso. Come **Revs** il gioco è veramente autentico, e lo puoi quasi **sentire** dentro. **Super Hang On** è poi immenso. Circa sei parti su ognuno dei quattro continenti. Ogni continente richiede un Load (carico separato) e i suoi particolari disegni che lo distinguono. Puoi giocare e finire la prima parte — stage — del primo continente abbastanza facilmente. Questo è parecchio incoraggiante per coloro che smettono facilmente, come me. Il problema è che diventa subito molto difficile procedendo oltre, hai sempre un breve time-limit per raggiungere il cancello e passarono anni prima che riuscii a passare alla seconda parte. Più velocemente riuscirai a colpire ogni cancello, e più alto sarà il tuo punteggio (calcolato in time - bonus - abbuoni nel tempo che hai a tua disposizione). Per continuare nel percorso e colpire tutti i cancelli dovrai guidare come il batacchio d'una campana, senza mai colpire un'altra bicicletta o uscire dal percorso, fatto che ti farebbe perdere alcuni secondi (il meno che ti potrebbe capitare, naturalmente). Qui puoi anche regolare la sensibilità della tua cloche, ok, per procedere a zig-zag tra le altre bici ma in generale meno sicuro e facile per i principianti, hai parecchia strada da fare su questa versione originale.




3
USA

FIGHTER X



Una terribile battaglia intergalattica si sta svolgendo: i tuoi avversari sono milioni di alieni che ti vengono incontro per mostrare, al loro ritorno, il tuo scalpo come trofeo. È una specie di tribù Sioux delle galassie che non fa prigionieri. Con sole 4 vite a disposizione usa il tuo laser per colpire i nemici stando anche molto attento ad evitare le loro raffiche mortali.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SKY DRIVER



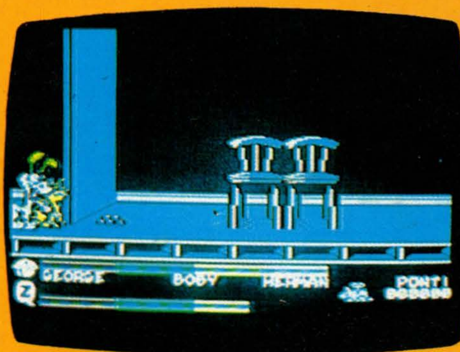
Molti anni fa, una civiltà molto avanzata tecnologicamente fu obbligata a evacuare la Terra prima dell'era glaciale. Ora questi hanno intenzione di ritornare a reclamare la loro eredità con la forza. Controllando il tuo super-velivolo spaziale devi difendere la terra dall'invasione di queste popolazioni. Volando in una missione di ricerca e distruzione devi sorvolare il territorio, bombardando le trincee nemiche e distruggendo i bersagli aerei che entrano nel tuo campo visivo. Ma guardati dagli specchi volanti, impossibili da distruggere perchè una collisione rappresenta morte certa! Sopravvivendo ondata dopo ondata agli attacchi nemici controllerai l'offensiva e potrai riuscire a distruggere l'Astronave Madre Andor Genesis, centrando il reattore centrale. Ma a questo punto non dovrai sentirti al sicuro, perchè l'offensiva nemica aumenterà la sua determinazione nel combattimento.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP	pausa
RESTORE	ricomincia
F3	numero giocatori
F5	livello gioco
F1/FUOCO	inizio gioco
FUOCO + JOY BASSO	lancia bombe

GEORGE THE CAT



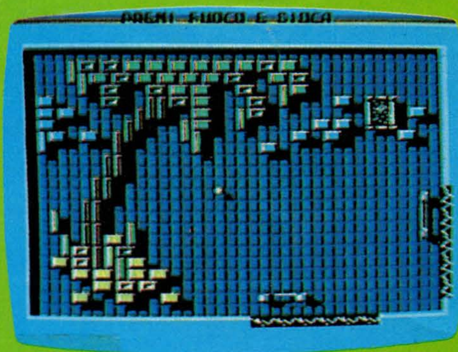
Normalmente quando una persona si trova in una situazione spiacevole si è portati a dire che uno sta trascorrendo una vita da cani, intendendo naturalmente quei poveri animali che vivono abbandonati in strada. Ma ci sono anche quelli che vivono comodamente in casa disturbando magari il quieto vivere dei loro coinquilini, alcune volte animali come loro: questo è il caso di George, un gatto d'appartamento, che vive in compagnia di un grosso cane che cerca in continuazione di disturbarlo o perché cerca il suo osso o semplicemente perché vuole giocare. Aiutalo tu a fare in modo che il cane non lo disturbi e soprattutto fa in modo di fargli trascorrere delle giornate avventurose movimentate sia in casa che all'aperto. Ricorda però che George dovrà anche mangiare e che per riprendere le forze è sufficiente che si riposi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F3	fine gioco

ZAZ



"Molti di Voi ricorderanno il vecchio videogioco dei mattoncini". Annuncia una voce nella sala giochi del pianeta Zastari, ma ecco che i nostri scienziati hanno pensato ad una rivisitazione veramente sorprendente. Anche in questa nuova edizione per passare al livello successivo bisogna distruggere con delle sfere tutti i mattoncini, solo che la disposizione cambia ogni volta e lo schermo viene attraversato da teschi, bocche o altre cose, che colpite daranno dei punti extra o delle belle sorprese. Inoltre quando i mattoncini vengono distrutti, a volte lasciano cadere dei punti di domanda, che raccolti daranno sorprese piacevoli o spiacevoli. Avrete il coraggio di colpirli con la vostra racchetta per scoprirne il segreto? Noi speriamo di sì perchè potreste perfino riuscire a sparare.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DARK CASTLE

Quando **Manic Miner** cominciò la serie dei giochi di piattaforma, qualsiasi cosa che implicasse salti, piattaforme e perlustrazioni pericolose aveva subito successo. Ricordo che allora non riuscivo mai ad averne abbastanza, ma forse i tempi sono cambiati, e altri stili di gioco hanno il sopravvento. La Mirrorsoft ha appena messo in commercio **Dark Castle**, un gioco di piattaforma che deve molto a **Donkey Kong**, **Barbarian** (Psygnosis) e molti altri, ma non per questo è meno bello.
È ambientato nel mondo fantastico di un castello, con orchi e incantesimi. Sei stato incaricato di liberarti del Black Knight, che diventa sempre più una malvagità. È appeso nel Dark Castle, posto in cima ad una grande collina. Non si tratta però di un castello normale, ma è pieno di piattaforme sospese a mezz'aria e di botole per catturare i visitatori incauti. Dal nome puoi facilmente supporre che i suoi locali sono popolati da una moltitudine di creature spettrali; pipistrelli, topi, lattonieri, negrieri che fanno schioccare le fruste e altri, minacciano tutti gli estranei.
Hai il controllo di un individio coraggioso con una gran manciata di sassi di ammo. Con lui puoi correre, saltare, tuffarti, arrampicarti e lanciare i sassi. Se sei fortunato puoi anche trovare delle armi più potenti da utilizzare contro i tuoi nemici. Vista la quantità di azioni che puoi eseguire, il mouse viene utilizzato come il joystick o la tastiera. Questo può crearti all'inizio un po' di confusione quando ti ritrovi circondato dai mostri, ma con un po' di pratica riesci a dominarlo per bene.
Il gioco comincia alla grande con una illustrazione del castello durante un temporale accompagnata da brani di musica d'organo. Purtroppo gli altri grafici non sono allo stesso livello, ma non ce n'era la possibilità, se si considerano le misure. I pipistrelli e i topi, per esempio, sono molto semplificati, ma il personaggio principale ha un'animazione divertente.

"I brontolii e i rumori animano il gioco in modo terrificante"

Noterai senza dubbio gli eccezionali effetti sonori che si susseguono durante il gioco, che ne sono forse la parte migliore, e una volta tanto riesci a trovare degli effetti sonori che non sono noiosi. I giochi di piattaforma possono essere veramente divertenti, e questo in parte anche perché la maggior parte ti presentano numerosi schermi in cui devi esibirti. Questo è, fino a un certo punto, anche il caso di **Dark Castle** ma viene lasciato da parte da dei comandi sciocchi. Se ci capiti sopra per ragioni non ben chiare, o quando per esempio il tuo eroe si rifiuta di scendere alcuni gradini è molto noioso. Un'altra perdita di tempo è che è troppo facile arrampicarsi di qualche gradino o su una scala a pioli e saltare sulla piattaforma quando arrivi in cima. Se riesci a superare questi problemi, non mancherai di divertirti in modo meraviglioso. Può essere però forse un po' deludente a causa dei lunghi tempi di accesso fra i vari livelli dovuti alla lunghezza del disco; per chi ha un sistema con un solo drive questi tempi lunghi saranno proprio noiosi. Ma, in fondo, i punti a favore di **Dark Castle** superano di gran lunga i difetti.
Devo solo avvisarti che **Dark Castle** è veramente difficile ma per molti giocatori sarà una piacevole alternativa che li porterà a cercare innumerevoli volte di distruggere i pipistrelli, i topi, l'uomo con la frusta e tutti gli altri esseri animati che vengono incontro.

Cristina Barigazzi

Trouble 1

SCORE	BONUS	ROCKS	LIVES	ELIXIR
170	2,570	44	5	0

Great hall

SCORE	BONUS	ROCKS	LIVES	ELIXIR
0	0	60	5	0

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64









SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A — COUNTER

1 THE GUN - 2 LEO E TEA
3 OCA GINA - 4 OFF ROAD
5 CAVERN - 6 NEW WANDER
7 NEW WEST - 8 STAR TRACER
9 COLUBRINA - 10 HOP
11 MISSIONE - 12 CAMPIONATO
13 ALPHATAU - 14 MIRROS
15 NO PEACE

LATO B

LATO B — COUNTER

16 RAIL - 17 MISTER WHO
18 COURSE - 19 DARK
20 GRUBBALL - 21 CLEPTON
22 DAMNED - 23 FALL DAWN
24 THE BOOK - 25 DESTROY
26 BOUNCING - 27 FIGHTER X
28 SKY DIVER - 29 GEORGE THE CAT
30 ZAZ

QUESTA CASSETTA
E DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTÀ

ANNOTAZIONI